

SOLARIS

Science-fiction et fantastique

Le volet en ligne

161 *Send me an angel
ou Retour sur David Calvo*
Sam Lermite

169 *Lectures*
P. Raud et R. D. Nolane

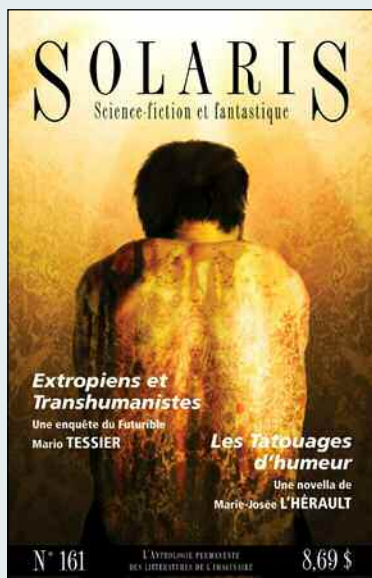
172 *Écrits sur l'imaginaire*
N. Spehner

184 *Sci-néma*
H. Morin et C. Sauvé

N° 162

L'ANTHOLOGIE PERMANENTE
DES LITTÉRATURES DE L'IMAGINAIRE

Gratuit



Abonnez-vous !

Abonnement (toutes taxes incluses) :

Québec : 30 \$CAN (26,33 + TPS + TVQ)

Canada : 30 \$CAN (28,30 + TPS)

États-Unis : 30 \$US

Europe (surface) : 35 €

Europe (avion) : 38 €

Autre (surface) : 46 \$CAN

Autre (avion) : 52 \$CAN

Nous acceptons les chèques et mandats en **dollars canadiens**, **américains** et en **euros** seulement.

On peut aussi payer par Internet avec **Visa** ou **Mastercard**.

Toutes les informations nécessaires sur notre site :

<http://www.revue-solaris.com>

Par la poste, une seule adresse :

Solaris, C.P. 85700, Succ. Beauport, Québec (Québec) Canada G1E 6Y6

Courriel :
solaris@revue-solaris.com

Téléphone :
(418) 525-6890

Fax :
(418) 523-6228

Nom : _____
Adresse : _____

Veuillez commencer mon abonnement avec le numéro:

Solaris est une revue publiée quatre fois par année par les Publications bénévoles des littératures de l'imaginaire du Québec. Fondée en 1974 par Norbert Spehner, **Solaris** est la première revue de science-fiction et de fantastique en français en Amérique du Nord.

Ces pages sont offertes gratuitement. Elles constituent le *Supplément en ligne* du numéro 162 de la revue **Solaris**. Toute reproduction – à l'exclusion d'une impression unique en vue de joindre ce supplément au numéro 162 de **Solaris** –, est strictement interdite à moins d'entente spécifique avec les auteurs et la rédaction.

Les collaborateurs sont responsables de leurs opinions qui ne reflètent pas nécessairement celles de la rédaction.

Date de mise en ligne : mars 2007

© **Solaris** et les auteurs

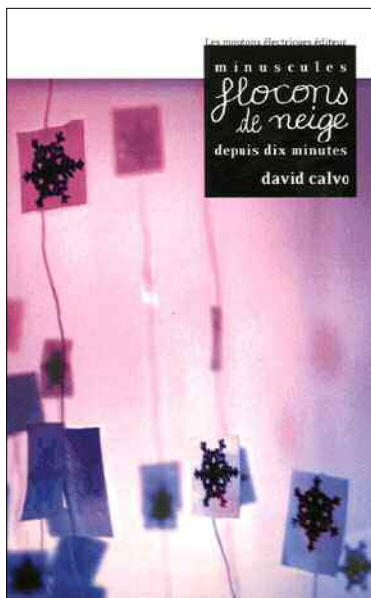


David Calvo est né à la fiction il y a presque dix ans, par un roman qui d'emblée révèle certaines obsessions et contradictions. Grand lecteur de science-fiction, Calvo s'est de fait beaucoup encaillé avec un autre genre à la marge : la fantasy. Dans **Délius, une chanson d'été** (Mnémos, 1997), il passe les mythes victoriens au filtre d'un imaginaire bizarre, d'une esthétique grotesque, empruntant à la culture pop autant qu'aux surréalistes. De la demi-douzaine de titres suivants, se distinguent **Wonderful** (Bragelonne, 2001), hommage poétique au **Neverwhere** du Britannique Neil Gaiman ; **Atomic bomb** (Le Béliar', 2002), recueil de nouvelles détonantes composées avec Fabrice Colin (dont vous pouvez lire une présentation quelque part sur ce site) ; ainsi que **Kaarib**, BD ultra-référencée voguant entre pirateries, rêveries et énigmes savantes. Enfin, récemment, Calvo a écrit quelques superbes nouvelles (« Kei », « CPCBN »), perles noires d'un recueil d'une très grande beauté formelle, **Acide organique**, (Les moutons électriques, 2005). Jusqu'ici, le principal souci de l'auteur semblait parfois de perdre son lecteur à force d'expérimentations et de métaphores abscones. **Acide organique** marque l'évolution vers une écriture plus maîtrisée : Calvo y délaisse certains de ses motifs

habituels – féeries loufoques, jeux de labyrinthes, inquiétante étrangeté – pour s'intéresser au monde d'ici et maintenant, aux terribles renoncements que *la présence* de ce monde implique. Le seul espoir de renouer avec l'absolu passe pour Calvo par un retour, au plus profond de l'être, à la magie innée des vertes années. Même s'il faut y perdre ses repères ; risquer l'inadaptation, la désocialisation, renoncer à la réalité. L'écriture mélancolique, atrabilaire, aux accents douloureux, épouse à la perfection le moment exploré par l'auteur : celui des trentenaires qui rentrent *chez eux*, au pays de l'enfance perdue. L'intérêt réside dans ce voyage à l'envers, dans cette Recherche d'un nouveau genre – seule lumière au milieu de la noirceur générale : concilier l'observation lucide du monde et la liberté inconditionnelle de l'enfance.

Il existe une idée du même type dans son dernier ouvrage, **Minuscules flocons de neige depuis dix minutes** (Les moutons électriques, 2006), dont le narrateur (alter ego de l'auteur) nous donne la clé dès l'introduction : « *la neige est comme un fantasme, un monde ancien disparu, comme le reste de la planète.* » Tout le roman tourne autour de cette notion de disparition, ou plutôt de dissimulation, comme on le verra. Donc, le narrateur débarque à Los Angeles pour couvrir l'E3, la plus grosse convention annuelle de jeux vidéos au monde. Son patron l'a chargé d'enquêter sur le dénommé Dillinger de la société Vectracom, une société spécialisée dans le

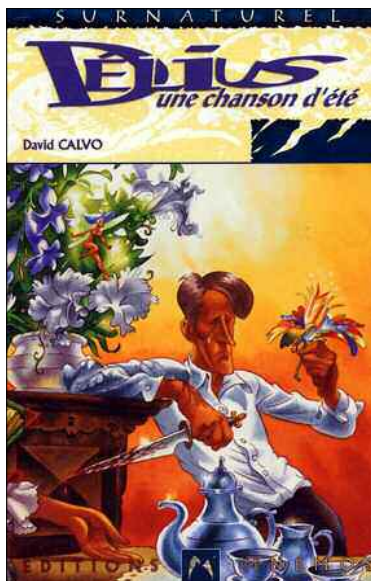
Jump, « *le passage d'un monde virtuel à un autre, la complémentarité des univers, le transfert d'avatar* », qui est en passe de révolutionner le concept de réalité virtuelle. Seulement, la société semble n'exister que par des on-dit, et Dillinger reste insaisissable ; au point que le narrateur commence à se demander s'il n'évolue pas au milieu d'un rêve. Interrogation fâcheuse pour un individu déphasé, *déjà* en quête de lui-même, dont le retour à L.A. (où il est né) marque un jalon sur le chemin d'un éventuel renouveau. Paradoxe : car L.A. c'est à la fois la Ville et la non-ville, la fabrique à personnalités et à fictions, le royaume du possible et du faux, un multivers de vies



parallèles, un décor remplis d'acteurs déchus, d'otakus névrosés, de hordes de jouets humains. Comment s'y retrouver quand on est en phase de désincarnation accélérée, perdu dans les multiples dimensions d'un monde en constant élargissement ? Dimensions qui sont pour le narrateur autant de simulacres, d'illusions cathodiques, de parc à thèmes pour hommes régressés. Qui font qu'il se sent « *l'objet d'un sinistre complot qu'on appelle réalité* » ; lui-même participant de ce complot, « *sa capacité à créer du faux [ayant dépassée] sa capacité à le détecter.* » Raison pour quoi il espère secrètement un *reset* terminal qui effacerait tous les artifices, tous les programmes ; nuit après nuit il rêve d'un réenchantement du monde par le feu vitrificateur de la Bombe.

Comme une lente traversée du miroir (ou plutôt de l'écran), les premières pages annoncent la couleur : **MFDNDDM** sera donc un voyage initiatique au-delà du dicible, un roman sur la confusion du vrai et du faux, la dissolution du réel dans le virtuel (et inversement), l'immersion de la Kulture dans la Nature. Lancé sur ses propres traces et sur celles de Vectracom, le narrateur parcourt la ville de long en large, arpente d'autres territoires moins tangibles (les réseaux), enchaîne les rencontres bizarres et les découvertes tordues. Qui était vraiment Walt Disney ? Quelles relations entretenait-il avec Tezuka, le papa d'Astroboy ? Quel était cet appareil volant non identifié aperçu dans la nuit du 25 février 1944 ? Quels enjeux poursuivent l'illuminé RAM et ses sbires, sectateurs d'un théâtre d'avant-garde nihiliste où on joue et rejoue en miniature le combat d'entités monstrueuses (Godzilla versus Gojira), la destruction de la civilisation ? Les extraterrestres ont-ils débarqué sur la Terre ? D'une réponse tronquée à l'autre, les errances du narrateur ne lui apportent (en fait de révélations) qu'un surcroît de confusion paranoïaque et de sidération. Il prend néanmoins conscience que peut-être il a un rôle à tenir dans cette histoire : à dormir debout ; le décor halluciné de L.A. semble tout à coup dressé exprès pour lui et va devenir le lieu d'un passage, d'une transformation définitive.

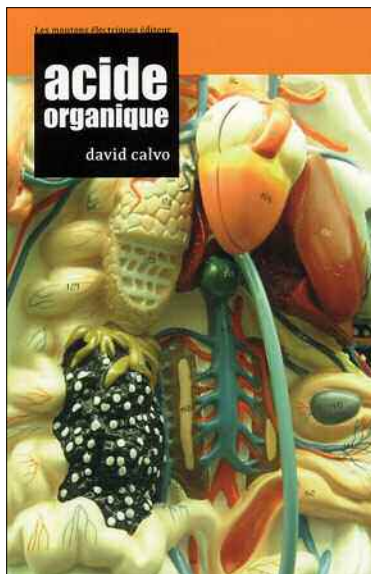
L'instrument de cette transformation, c'est la Grille. L'idée est



qu'il n'est plus possible d'appréhender le monde dans sa complexité, il faut désormais des filtres. Pour le narrateur, la Grille permet d'abord de classer le quotidien en chapitres, afin de ne pas perdre le fil de sa propre histoire ; puis d'encadrer, de quadriller, de décoder et enfin de dépasser la réalité, de renouer un lien entre les éléments isolés de cette norme mouvante, incertaine. Hollywood, les studios Disney de Burbanks et leur mystérieux souterrain, l'E3, et même le petit théâtre des horreurs, rien n'est là par hasard, car « *il n'y a pas de hasard, l'ordre du monde est chaos* ». Sur la carte des rues, piquée des petits points lumineux des néons, se superpose une réalité immanente. De l'autre côté de l'écran, au cœur de cet aleph, on meurt ou on renaît. Ici, le robot humain peut échapper au programme, reprendre les commandes de son existence, se muer en « *administrateur* ». Mais *l'autre côté* est aussi une matrice froide, de causes premières, de flux, d'informations, de formes ; une réalité pour tout dire inhumaine, où seule peut se mouvoir la volonté démiurgique du narrateur, faux nouveau prophète d'une ère de la fausseté : faux, car dans ce monde-ci ou dans l'autre chacun est son prophète, il n'y a que des représentations, des règles, des repères individuels.

Le quatrième de couverture n'a retenu que les aspects les plus racoleurs du roman : Godzilla, TRON, les extraterrestres, la prégnance du virtuel, les coulées de pixels. Mais le propos de Calvo est en fait bien plus abstrait – bien plus ambitieux aussi. Comme dans **Acide organique**, il lance un appel à l'absolu. S'il s'agit là encore d'un processus conscient de départ de la réalité, cet absolu n'est plus envisagé par le biais d'un retour à la magie de l'enfance, mais plutôt à travers la recherche de la grâce. Avec une grande variété de moyens, il s'emploie donc à brouiller les frontières entre le réel et la/les fiction(s) pour faire surgir de ce continent flou une vérité inédite.

Sa grande réussite tient à la façon dont il saborde la science-fiction, en tant que genre : en l'épurant, en la réduisant à une impression, à une silhouette moulée dans la neige des écrans de télévision. La science-fiction n'existe plus parce qu'elle a été phagocytée par le



présent, par *la présence* du monde. Suivant la voie de son maître William Gibson, Calvo envisage de décrire ce monde sous l'angle de la culture – cette fois non pas en terme de codes, d'icônes matérielles, mais plutôt de symboles : en rapprochant les symboles culturels de la dimension imaginaire attachée à la ville de Los Angeles – la pop musique, les jeux vidéo, les *cartoons*, les *performers*, la télé réalité, les ovnis, le cinéma –, en étant capable de passer d'un réalisme pointu à une poétique échevelée, en misant sur l'originalité iconographique, en jouant sur la typographie et la mise en page, il développe quelques idées maîtresses visuellement très fortes qui nous valent, c'est vrai, des moments de grâce fulgurante, de perplexité mélancolique. Sa manière est d'amener le lecteur non pas dans des mondes différents (ils sont *là*, devant nous), mais de rendre étrangers celui/ceux qu'on croit connaître : étrangers parce que fuyants ; et labyrinthiques ; ramenés à un jeu de piste, de signes, de gestes, de simulacres – l'illusion comme une faille dans un horizon sans merveilles. Jusqu'au vertige, il creuse « *la profondeur de la surface* », raconte avec habileté le glissement d'un réel, d'un logos qui absorbe peu à peu le sens de tout ce qui existe, et nous renvoie à la figure nos rêves de lumières par câbles à fibres optiques. En livre bancal, instable, fluctuant, **MFDNDDM** tangué, on cherche quelque chose à quoi se raccrocher :

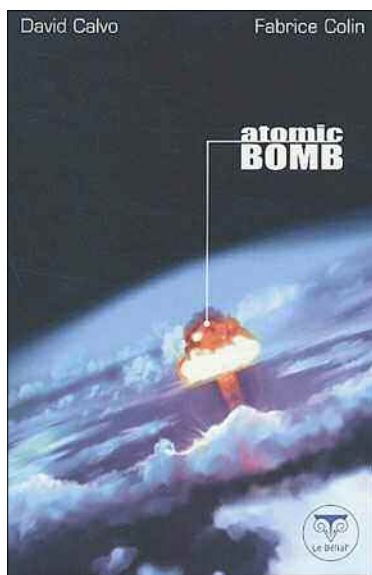
Lever le bras pour toucher cette mosaïque, comme des boutons pressés sur une console en faïence.

J'en étais venu à me demander si Pongo existait réellement, s'il n'était pas simplement le produit de ma solitude, des dialogues que je tapais sur le clavier, pour me sauver du désespoir de la vie réelle. Pongo est peut-être faux.

Tendre le bras pour le toucher.

Mais ce vertige finit par tourner à vide, l'apogée de la réflexion est vite atteint. Le roman pose d'excellentes questions mais se disperse dans une intrigue en même temps foisonnante et superficielle, qui passe étrangement à côté de son sujet. La première question, essentielle, porte sur la représentation de la réalité, d'un réel élargi – notion que l'auteur ne prend jamais la peine d'éclaircir. Est-ce un programme, un artifice, une norme ? Peut-on l'observer, le décrire autrement que par les moyens dont la nature (pour ce qui est des sens) et l'expérience (pour ce qui est des mots) nous ont dotés ? Et peut-on s'affranchir des outils qui permettent de le délimiter, des écrans, des réseaux, des cartes, des grilles ? Comment en circonscrire la profusion, les dimensions multiples ? Empruntant au langage des réseaux, Calvo veut inscrire son récit dans ce réel-ci, le plus moderne, le plus complexe : d'où vient alors cette impression qu'il simplifie terriblement les choses ? Le concept de Grille en est un signe patent : du réel, Calvo

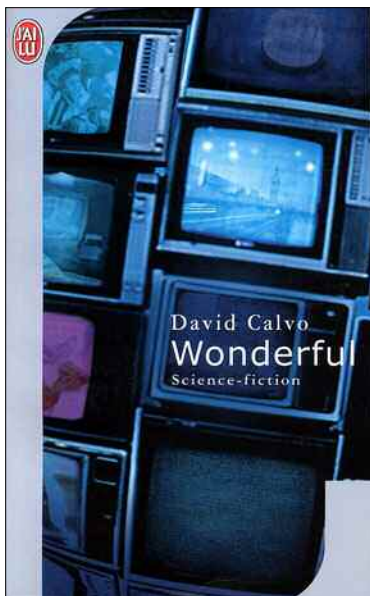
semble n'avoir retenu qu'une épure, une silhouette, une vague cartographie, mais c'est – littéralement – en traversant la Grille que le narrateur s'évade d'un monde devenu factice à force de fictions. De son point de vue, le réflexe phénoménologique ne suffit plus à décrire la réalité immanente, celle des fragments, des fractales en mouvement perpétuel, qu'on ne peut bien saisir qu'en excédant *les sens* et en annihilant *le sens*, pour raviver le fantôme d'un Verbe désormais absent. Autrement dit, un acte fondateur, créateur, doit abolir le réel tangible (sans merveilles) au profit du réel immanent né de l'extension miraculeuse, (merveilleuse) des réseaux, de l'univers numérique où repose notre imaginaire, et dont la grâce a fait son ultime refuge. La démonstration de Calvo peine toutefois à nous convaincre ; l'auteur ne parvient pas à donner du relief à ses visions (la faute à un style parfois confus – cf. p. 64 « *Burbank est un désert stérile, sa fertilité est humaine mais même les humains n'arrivent pas à échapper à son horrible banalité* »), ni à son personnage-narrateur d'ailleurs, là encore simple épure ou silhouette, dont la trajectoire erratique – l'égarément – s'avère aussi bien littéraire que littérale. D'une certaine manière, le narrateur se révèle aussi plat que le *flatland* pixellisé qu'il réproouve pourtant avec conviction. Son obsession du contrôle tisse en effet une grille de lecture qui finit par aplanir, encadrer tous les possibles ; il circule sur ce dessin total, en dégage des perspectives, des lignes de fuite, puis se dépasse ; sauf qu'on a l'impression que tout est décidé d'avance ; que sa trajectoire est téléguidée, comme pour un personnage de jeux vidéo – aussi savant soit-il. Fatalement, on a du mal à croire au *deus ex machina* final et à l'illusion de liberté subséquente. Car en fait de liberté, on assiste plutôt à une aliénation ; et c'est très exactement le gros défaut du roman (à mon sens) que de n'offrir aucun espoir de sublimation. Calvo a parfaitement saisi combien le concept de virtualité a envahi notre quotidien ; c'est-à-dire que le monde tangible, charnel, *humain*, s'il n'a pas encore disparu, se trouve peu à peu recouvert, caché derrière ses ombres, enchâssé dans ses extensions, ses ramifications. Mais à travers cette réflexion



sur la représentation de la réalité, il se fourvoie dans une impasse théorique. Car le virtuel est déjà mort, digéré par la froide logique (matérialiste ?) de l'ancien monde, au point que les deux maintenant sont confondus, indistincts, emboîtés, indissociables. La Grille emprisonne plus qu'elle ne libère ; on ne change pas de paradigme, on passe de boîte en boîte, d'une cage trop étroite à une cage dorée. Le corollaire de ce bref éblouissement est, à force, d'être gagné par un sentiment d'absurdité. Dans la réalité immanente décrite par Calvo, nous ne serions *que ça* : des fractales ; des flux ; de l'information ; 0 et 1, 1 et 0. Dès lors, comment le monde peut-il échapper à la dissolution, à une véritable disparition, au néant ? En suggérant que le concept de virtualité demeure plus *réel* même que le réel, il précipite cet effondrement de manière paradoxale.

Le Philosophe dit que la fiction protège du Vide, et que le Vide aspire naturellement à s'actualiser en fictions. C'est dans ce rapport que gît sans doute la véritable richesse du propos de Calvo, même s'il ne l'exploite pas assez : non pas la virtualisation du monde, mais sa totale *con-fusion* avec la fiction. Il met dans la bouche d'un de ses personnages cette phrase étrange : « *la fiction ne guérit plus du réel, elle agonise et le réel la soigne* ». Qu'est-ce que le réel cependant, sinon un gigantesque enchevêtrement de constructions intellectuelles, de concepts, de systèmes de valeurs, en somme de fictions (dont Internet, les jeux vidéo ne sont que des facettes, et les fractales, les flux, des compo-

sants) ? Partant, une fiction peut-elle en soigner – ou en détruire – une autre ? Sans doute, car leur nature veut qu'elles s'influencent, s'interpénètrent. Elles se livrent une guerre invisible dont seules les vainqueurs sont immortalisés par notre culture, notre histoire. Comme les gens ou les civilisations, certaines triomphent, d'autres disparaissent. La seconde grande question que pose le roman est donc celle de la place de l'homme au milieu d'un tel enchevêtrement, puisque de plus en plus il devient un simple vecteur des fictions qu'il a créées, un relais. C'est le mythe éternel du créateur dépassé par ses créations : Frankenstein revisité ; Prométhée brûlé par les



hommes à qui il a donné le feu. De tout temps, la technique ne cesse de poser des questions auxquelles la fiction apporte des réponses. Mais le monde systémique, hypercomplexe, dans lequel nous vivons tend vers la prolifération des fictions (intimes ou globales), qui parasitent la capacité de réflexion de l'individu sans apporter aucune réponse. À la manière d'un virus, les fictions les plus aptes se propagent jusqu'à se convertir en norme ; de sorte que **Minuscules flocons de neige depuis dix minutes** aurait pu se résumer à cette alternative : imposer sa fiction ou de voir imposer des fictions. Peut-être faut-il y voir la véritable problématique d'un roman inégal mais passionnant, tendant au réel un miroir déformant, chatoyant d'inquiétants reflets : pas seulement ceux d'un monde morcelé et vendu sous blister plastifié (donc au diable), mais aussi d'un monde sans merveilleux, sans absolu, sans projet, sans espoir de grâce.

Le sujet de Calvo était là, juste là, à quelques flocons. Ces particules blanches qui noient le ciel, au début et à la fin du roman, ce ne sont donc ni des cristaux de neige, ni des pixels, ni les cendres signalant la ruine du monde ; mais les traces ineffable du passage de l'ange. Celui qu'on appelle Métatron, le scribe de Dieu.

Sam LERMITE

*Une première version très abrégée de cet article
est parue dans Bifrost 44 (octobre 2006).*



Marié, trente et un ans, Sam Lermite habite à cheval sur deux régions, la Normandie et l'Auvergne. Des études éclectiques (sciences humaines, économie), des métiers variés (flic, assistant social), il travaille actuellement pour le ministère des finances. Ses goûts sont tout aussi éclectiques et variés (BD, SFF, roman noir, Brassens, Black Sabbath et Beethoven), et il ne vous l'a peut-être pas dit, mais il vendrait son âme au diable pour une expédition dans l'espace !



Lectures

Mamoru OSHII

Blood, the last vampire : La nuit des prédateurs

Paris, Panini, 2006, 254 p.

Dire que je me suis précipitée sur ce roman est un euphémisme. Non pas que je l'attendais avec impatience (je ne savais pas qu'il serait traduit du japonais un jour), mais quand je l'ai vu en rayon, je me suis dit : il est pour moi. Il est important de situer la création du roman : à l'origine, **Blood** est un animé japonais de 48 minutes sorti en 2000 et qui a été extrêmement populaire. Celui-ci a inspiré un jeu vidéo pour Playstation 2 sorti uniquement au Japon en 2000, un manga également créé en 2000 (paru en français en 2002 aux éditions Panini), et une série animée en 2005. Les rumeurs annoncent un film en *Live Action* que réaliserait un beau jour Bill Kong (le réalisateur de **Tigre et Dragon**).

Le personnage principal de l'univers de **Blood, The Last Vampire** est Saya, une jeune chasseuse mystérieuse au regard de prédatrice glaciale. Autour d'elle gravitent des hommes en noir qui semblent travailler pour une organisation. Que

chasse-t-elle ? Des créatures de la nuit qui se dissimulent sous une apparence humaine. Qui sont-elles ? Le titre nous envoie directement sur la piste des vampires, mais ils n'en sont pas une représentation classique : pas de gousses d'ail protectrices, de crucifix ou de pieux plantés dans le cœur, encore moins de brûlures mortelles dues au soleil. Ici, c'est à l'aide d'un katana que Saya détruit les créatures dont la réelle et hideuse apparence s'apparente plutôt à celle de bêtes sauvages



monstrueuses. Saya possède elle-même une force peu commune et un froid instinct de tueuse, ainsi qu'une capacité à *sentir* la présence des créatures, qui fait d'elle un personnage de plus en plus intéressant. Ses origines nébuleuses se révèlent bien sûr au cours de l'intrigue.

Si le manga (situé de nos jours) et l'animé (situé juste après la Seconde Guerre mondiale) développent beaucoup le personnage de Saya, le roman en fait un personnage secondaire, quoique présent en permanence. L'histoire se situe ici en 1969, période troublée par la contestation estudiantine. Rei est un étudiant activiste témoin d'un meurtre survenu lors d'une manifestation de nuit très violente, et étrangement laissé en vie par les assassins. Il est par la suite contacté par un inspecteur qui cherche à élucider la mort d'étudiants appartenant à un groupuscule extrémiste qu'il pense liés à ce que Rei a vu. Commence alors une enquête officielle dont Saya est le centre, sans en être réellement la clé.

J'ai personnellement aimé ce roman, même si les quarante pages de débat en milieu de livre – sur le thème des origines de l'Homme et son lien supposé avec les créatures – sont absolument imbuables et pontifiantes. Il est fort improbable que celui qui ne connaît pas cet univers apprécie ou comprenne de près ou de loin le récit. Il s'agit plutôt d'un apport à ce qui a déjà été largement présenté dans l'animé et le manga (je n'ai pas vu la série).

Par certains moments, on s'éloigne même de l'intrigue pour faire de larges digressions qui passent mal. Et il est vrai que l'esthétique sombre de l'univers ne transparaît absolument pas dans l'écriture (mais peut-être est-ce dû à la traduction ?)

Bref, un roman pour les passionnés de **Blood, The Last Vampire**. Pour les autres, on oublie.

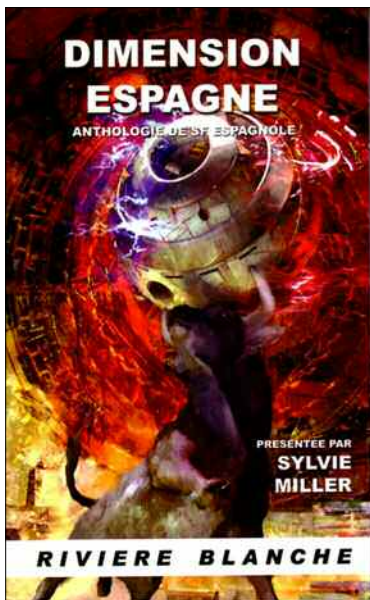
Pascale RAUD

Anthologie de SF espagnole réunie par Sylvie Miller

Dimension Espagne

Encino/Pamiers, Black Coat Press (Rivière Blanche F-01), 2006, 320 p.

Pour inaugurer sa nouvelle série internationale « à la fusée », la collection « Rivière Blanche » publie



une anthologie de science-fiction espagnole sous la direction de Sylvie Miller, grande spécialiste de la chose. Syvie Miller a aussi assuré la traduction de l'ensemble des nouvelles, ainsi que la rédaction des présentations des auteurs et de l'essai en fin de volume sur l'histoire de la SF en Espagne. Ces onze textes, souvent assez longs, ont tous été déjà publiés séparément en revues et anthologies en France, mais l'intérêt est de les voir tous réunis ici dans un même livre à la présentation réussie.

Et l'ouvrage est aussi bon qu'il est beau ! Pour moi qui ne connaissais pas grand-chose à la SF espagnole en dehors d'un roman de Domingo Santos dans le « Présence du futur » des années 1960 et de quelques nouvelles parues il y a bien longtemps déjà dans la revue **Antares** de Jean-Pierre Moumon, la lecture de cette anthologie a fait figure de révélation... On y découvre en effet une SF vivante, d'une excellente tenue littéraire, faisant preuve d'une imagination impressionnante et parfaitement servie par les traductions de Sylvie Miller.

Dimension Espagne est indiscutablement survolée par Juan Miguel Aguilera, que ce soit par le nombre de textes (trois nouvelles couvrant à elles seules 115 des pages bien remplies du volume) ou la qualité de ceux-ci. On découvre ici un écrivain capable de renouveler aussi bien le *space opera* (« La Forêt de glace ») que le voyage temporel

(« Dernière Visite avant le Christ »), quand ce n'est pas de rendre un des hommages les plus étonnants à Jules Verne qu'il m'ait été donné de lire avec « Voyage au centre de l'univers ». Un auteur inventif et brillant, donc, qui est également un illustrateur de talent puisque c'est lui qui signe la couverture de l'anthologie !

Prendre la suite de Juan Miguel Aguilera, qui ouvre le livre, relève un peu du défi pour les autres auteurs. Parmi les textes les plus marquants, on trouve une histoire policière dans un univers entièrement peuplé de vieillards plus que centenaires (« Champs d'automne », de Daniel Mares), une sombre et originale affaire de clones (« Les Réapparus », d'Elia Barceló), une nouvelle démente sur les méfaits du voyage dans le temps digne de Robert Sheckley (« Mein Fuhrer », de Rafael Martin) ou encore une évocation de fin du monde pleine d'amertume qui semble tout droit venir des pages du *Galaxy* américain des années 1950, « Une Terre pleine de question », d'Eduardo Vaquerizo.

Ce livre étonnant, et qui vaut bien son prix de 20 euros (l'équivalent de 30 dollars canadiens), n'étant pas distribué au Québec, le plus simple est encore de le commander à son valeureux « petit » éditeur en passant par le site de celui-ci, que les lecteurs de **Solaris** peuvent d'ailleurs trouver sur le site de la revue : www.riviereblanche.com.

Richard D. NOLANE

Écrits sur l'imaginaire

par Norbert SPEHNER

Quoi de neuf à propos de la science-fiction, du fantastique et de la fantasy ? Cette nouvelle rubrique, qui se veut le pendant « non fiction » de celle que vous trouvez dans le volet papier de **Solaris**, « Sur les rayons de l'imaginaire », vous propose un choix d'études internationales sur divers aspects de vos genres favoris. La bibliographie est divisée en deux parties : les études littéraires, qui portent donc sur la littérature fantastique et de science-fiction proprement dite, et les essais qui traitent du cinéma ou de la télévision.

LITTÉRATURE

ANDERSON, Douglas A.
The 100 Best Writers of Fantasy & Horror
Cold Spring Harbor (NY), Cold Spring Press,
2006, 416 pages.

AYERS, Jeff
Voyages of Imagination: The Star Trek Fiction Companion
New York, Pocket Books, 2006, 782 pages.

BARTLETT, Wayne & Flavia IDRICEANU
Legends of Blood: The Vampire in History and Myth
Westport (Conn.), Praeger Publishers, 2006,
232 pages.

BOZZETTO, Roger & Gilles MENEGALDO
(dirs.)
Les Nouvelles Formes de la science-fiction
Paris, Bragelonne, 2006, 423 pages.

Important recueil des 23 communications du
Colloque de Cerisy sur la science-fiction qui
s'est tenu en 2003.

BRABON, Benjamin A. & Stéphanie GENZ (eds.)
Postfeminist Gothic: Critical Interventions in Contemporary Culture
New York, Palgrave Macmillan, 2007, 256 pages.



COELSCH-FOISNER, Sabine (ed.)

Fantastic Body Transformations in English Literature

Heidelberg, Winter-Verlag, (Wissenschaft und Kunst, 4), 2006, 304 pages.

CRANSAC, Francis & Régis BOYER (dirs.)

Figures du fantastique dans les contes et nouvelles

Aurillac, Publications orientalistes de France, 2006, 256 pages.

D'AMASSA, Don

Encyclopedia of Fantasy and Horror Fiction

New York, Infobase/publishing Checkman Books, 2006, viii, 488 pages.

DEBUS, Allen A.

Dinosaurs in Fantastic Fiction: A Thematic Survey

Jefferson (NC), McFarland, 2006, 230 pages.

DeGRAW, Sharon

The Subject of Race in American Science Fiction

New York, Routledge, (Literary Criticism and Cultural Theory), 2006, 240 pages.

FIRCHOW, Peter Edgerly

Modern Utopian Fictions from H. G. Wells to Iris Murdoch

Washington (DC), Catholic University of America Press, 2007, 224 pages.

FRÉMEAUX, France-Marie

L'Univers des contes de fées

Paris, Ellipses, 2006, 160 pages.

GREENE, Richard & K. Silem MOHAMMAD (eds.)

The Undead and Philosophy. Chicken Soup for the Soulless

Chicago, Open Court (Popular Culture and Philosophy), 2006, 288 pages.

GRESH, Lois (ed.)

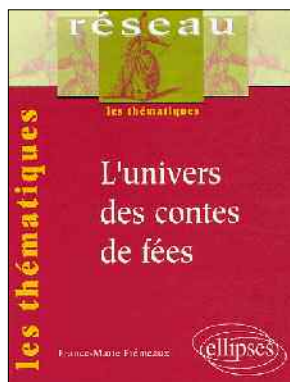
The Ultimate Unauthorized Eragon Guide: The Hidden Facts Behind the World of Alagaesia

New York, St. Martin's Press, 2006, 166 pages.

GRISWOLD-FORD, Valerie & Lai ZHAO (eds.)

Writing Fantasy: The Complete Guide to Writing Fantasy

Red Deer (Alta), Dragon Moon Press (The Complete Guide to Writing Fantasy, vol. 3), 2007, 320 pages.



HOLZ, Martin

Traversing Virtual Spaces : Body, Memory and Trauma in Cyberpunk

Heidelberg, Winter-Verlag (Anglistischen Forschungen, 368), 2006, 277 pages.

JOSHI, S. T. (ed.)

Icons of Horror and the Supernatural : An Encyclopedia of our Worst Nightmares

Westport (Conn.), Greenwood Press (Greenwood Icons), 2006, 824 pages.

LÜDUN, Matz

La Fantasy

Paris, Ellipses (Genres/Registres), 2006, 160 pages.

McKEE, Gabriel

The Gospel According to Science Fiction

Louisville (KY), John Knox Press, 2007, 291 pages.

Sous-titré : *From the Twilight Zone to the Final Frontier.*

MARCUS, Leonard S. (ed.)

The Wand in the Word : Conversations with Writers of Fantasy

Cambridge (Mass.), Candlewick Press, 2006, 202 pages.

Entrevues avec 13 auteurs américains et anglais.

POHL, Nicole & Brenda TOOLEY (eds.)

Gender and Utopia in the Eighteenth Century : Essays in English and French Utopian Writing

Aldershot, Hants (UK), & Burlington (VT), Ashgate, 2007, 240 pages.

PRAT, Michel & Alain SEBBAH (dirs.)

Fictions d'anticipation politique

dans *Eidolon*, Presses de l'Université de Bordeaux, novembre 2006, 360 pages.

PRUCHER, Jeff

Brave New Words : The Oxford Dictionary of Science Fiction

New York, Oxford University Press, 2007, 384 pages.

SKAL, David (ed.)

Vampires : Encounters with The Undead

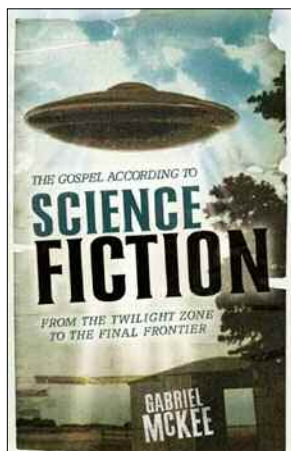
New York, Black Dog & Leventhal, 2006, 592 pages.

Anthologie commentée.

SPOONER, Catherine

Contemporary Gothic

London, Reaktion Books, 2006, 176 pages.



THOMAS, Roy

Conan: The Ultimate Guide to the World's Most Savage Barbarian

New York, DK Publishing, 2006, 159 pages.

Préface de Todd McFarlane.

URBANSKI, Heather

Plagues, Apocalypses and Bug-Eyed Monsters: How Speculative Fictions Shows Us Our Nightmares

Jefferson (NC), McFarland, 2007, 248 pages.

WILSON, Daniel H.

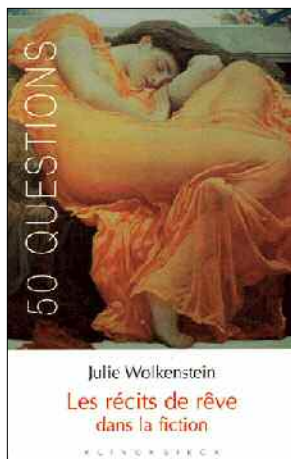
Where's My Jetpack? A Guide to the Amazing Science Fiction Future That Never Arrived

New York, Bloomsbury, 2007, 192 pages.

WOLKENSTEIN, Julie

Les Récits de rêves dans la fiction

Paris, Klincksieck (50 questions), 2006, 171 pages.



WRIGHT, Angela & Nicolas TREDELL

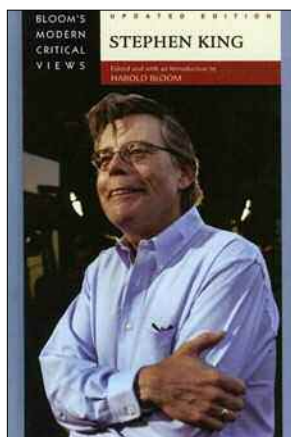
Gothic Fiction

New York, Palgrave Macmillan (Reader's Guides to Essential Criticism), 2007, 256 pages.

WYNNE JONES, Diana

The Tough Guide to Fantasyland: The Essential Guide to Fantasy Travel

London, Puffin, 2006, 256 pages. [Éd. révisée et augmentée.]



À PROPOS DES AUTEURS

BAIRD, Elizabeth Hardy

Milton, Spenser and The Chronicles of Narnia: Literary Sources for the C. S. Lewis Novels

Jefferson (NC), McFarland, 2007, 196 pages.

BLOOM, Harold (ed. + introduction)

George Orwell's 1984

New York, Chelsea House, 2007, vii, 205 pages.

BLOOM, Harold (ed. + introduction)

George Orwell

New York, Chelsea House (Modern Critical Views), 2007, 205 pages.

BLOOM, Harold (ed. + introduction)

Edgar Allan Poe

New York, Chelsea House (Modern Critical Views), 2006, 207 pages.

BLOOM, Harold (ed. + introduction)

Stephen King

New York, Chelsea House, 2007, vii, 228 pages.

BRUNEL, Pierre (dir.)

Borges, souvenirs d'avenir

Paris, Gallimard, 2006, 426 pages.

Postface de Daniel-Henri Pageaux.

CAMURATI, Mireya

Los « raros » de Borges

Buenos Aires, Corregidor, 2006, 319 pages.

COMPÈRE, Daniel (dir.)

Albert Robida, du passé au futur

Amiens, Encrege/Belles Lettres (Travaux 50),

2006, 208 pages.

CONRAD, Daniel & Benoît DOMIS

Le Livre des livres de Stephen King

Nancy, Dreampress, 2006, 380 pages.

Préface de Jean-Daniel Brèque. Postface de Glenn Chadborne.

DICKERSON, Matthew T. & Jonathan EVANS

Ents, Elves, and Eriador: The Environmental Vision of J. R. R. Tolkien

Lexington, University Press of Kentucky (Culture of the Land), 2006, 316 pages.

DROUT, Michael (ed.)

J. R. R. Tolkien Encyclopedia: Scholarship and Critical Assessment

New York, Routledge, 2006, 808 pages.

ECHAVARRIA, Arturo

Lengua y literatura de Borges

Frankfurt am Main, Vervuert & Madrid, Iberoamericana (La critica praticante), 2006, 193 pages.

EWALD, Robert J.

When the Fires Burn High and the Wind is from the North: The Pastoral SF of Clifford D. Simak

Rockville (MD), Wildside Press (Pop Writers of Today, vol. 73), 158 pages.

FINN, Mark

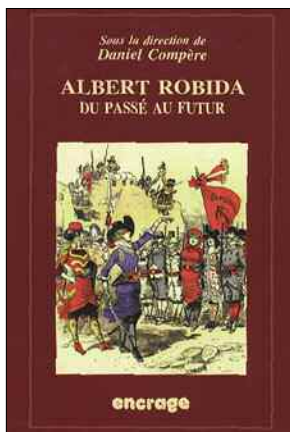
Blood and Thunder: The Life and Art of Robert E. Howard

Austin (TX), MonkeyBrain Books, 2006, 400 pages.

FROST, Laurie

The Elements of His Dark Materials: A Guide to Philip Pullman's Trilogy

Buffalo Grove (IL), The Fell Press, 2006, 400 pages.



FURST, Robin
Stephen King's The Dark Tower: The Complete Concordance
 New York, Scribner's, 2006, 640 pages.

GINE-JANER, Marta
Villiers de l'Isle Adam: l'amour, le temps, la mort
 Paris, et al., L'Harmattan, 2007, 380 pages.

GROSS, Edward
The Making of the Potterverse: a Month-by-Month Look at Harry's First 10 Years
 Toronto, ECW Press, 2007, 240 pages.

HADIS, Martin
Literarios y excentricos: los ancestros inglese de Jorge Luis Borges
 Buenos Aires, Editorial Sudamericana (Biografias y testimonios), 2006, 510 pages.

HARMIN, Karen Leigh
J. K. Rowling: Author of Harry Potter
 Berkeley Heights, Enslow Publishers (People to Know Today), 2006, 128 pages.

HART, Mara Kirk & S. T. JOSHI (eds.)
Lovecraft's New York Circle: the Kalem Club, 1924-1927
 New York, Hippocampus Press, 2006, 240 pages.
 Préface de Peter Cannon. Introduction de Mara Kirk Hart.

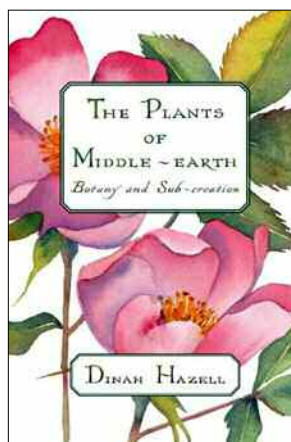
HAZELL, Dinah
The Plants of Middle-Earth: Botany and Sub-Creation
 Kent (Ohio), Kent State University Press, 2006, 136 pages.

HOPKINS, Lisa
Bram Stoker: A Literary Life
 New York, Palgrave Macmillan, 2007, 184 pages.

KIRK, Connie Ann
The J. K. Rowling Encyclopedia
 Westport (Conn.), Greenwood Press, 2006, 424 pages.

MAJOR, Joseph T.
Heinlein's Children: The Juveniles
 Chicago, Advent, 2006, 535 pages.
 Introduction par Alexei Panshin.

MULHOLLAND, Neil (ed.)
The Psychology of Harry Potter: an Unauthorized Examination
 Dallas (TX), Ben Bella, 2007, 240 pages.



NIELSEN, Leon

Robert E. Howard: A Collector's Descriptive Bibliography of American and British Hardcover, Paperback, Magazine, Special and Amateurs Editions, with a Biography

Jefferson (NC), McFarland, 2006, 288 pages.

ORDONEZ, Solange Fernandez

La Mirada de Borges

Buenos Aires, Ediciones Simurg (Cuardenos de ensayo), 2006, 342 pages.

PANAFIEU, Yves

Buzziati: paroles déviées: pouvoirs, création, censure, écriture

Liancourt-Saint-Pierre, Du Centenaire, 2006, 184 pages.

REICHEL, Kristin

L'uomo completo: Anthropologie und Gesellschaft in Poetik und Praxis von Italo Calvino
Würzburg, Königshausen & Neumann, 2006, 452 pages.

SAINT BRIS, Gonzague

The World of Jules Verne

New York, Helen Marx Brothers, 2006, 85 pages.

Introduction par Arthur C. Clarke. Préface de Olivier de Kersauson. Illustrations de Stéphane Heuet.

SCHNEIDER, Marcel

Le Labyrinthe de l'Arioste: essai sur l'allégorique, le légendaire et le stupéfiant

Paris, Librairie générale française (Le Livre de poche 30636), 2006, 149 pages.

SCULL, Christina & Wayne G. HAMMOND

The J. R. R. Tolkien Companion and Guide

Boston, Houghton Mifflin, 2006, vol. 1 (Reader's Guide), 1280 pages, vol. 2 (Chronology), 1256 pages.

SOWA, Dawn B.

Critical Companion to Edgar Allan Poe: A Literary Reference to His Life and Work

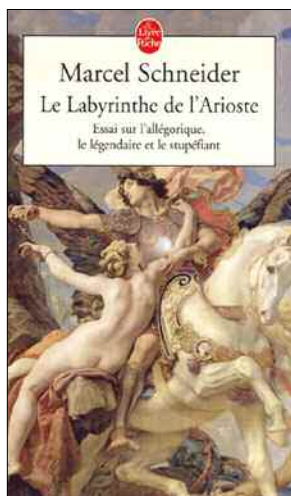
New York, Facts on File (Critical Companions to), 2007, 448 pages.

SWIRSKI, Peter (ed.)

The Art and Science of Stanislaw Lem

Montréal & Toronto, McGill & Queens university Press, 2006, viii, 197 pages.

SZUMSKYJ, Benjamin (ed.)



Two-Gun Bob: A Centennial Study of Robert E. Howard

New York, Hippocampus Press, 2006, 236 pages.

Préface de Michael Moorcock

TABBERT, Thomas T.

Frankenstein's Schöpfung: künstliche Menschen im Romanwerk Mary Shelleys

Hamburg, Artislife Press, 2006, 177 pages.

THOMAS, P. L.

Reading, Learning, Teaching Kurt Vonnegut

New York, Bern, et al., Peter Lang (Confronting the World, Confronting the Text, vol. 2), 2006, viii, 172 pages.

WAITHE, Marcus

William Morris's Utopia of Strangers: Victorian Medievalism and the Ideal of Hospitality

Rochester (Ny), D. S. Brewer, 2006, 240 pages.

WARE, Jim

Finding God in the Hobbit

Craol Stream (IL), Tyndale House Publishers, 2006, 177 pages.

WATERMAN, David F.

Identity in Doris Lessing's Space Fiction

Youngstown (NY), Cambria Press, 2006, 168 pages.

WILLETT, Edward

Orson Scott Card: Architect of Alternate Worlds

Berkeley Heights (NJ), Enslow Publishers, 2006, 128 pages.

WILSON, Jason

Jorge Luis Borges

London, Reaktin Books (Critical Lives), 2006, 176 pages.

WINNINGTON, G. Peter

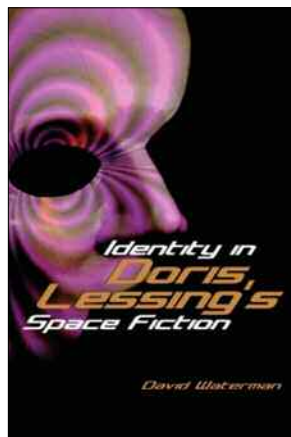
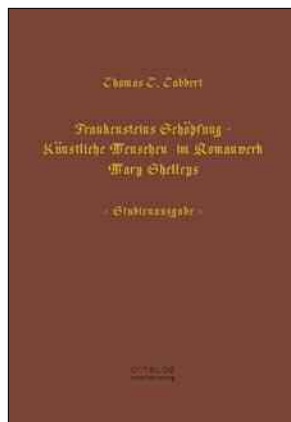
The Voice of the Heart: The Working of Mervyn Peake's Imagination

Liverpool (UK), Liverpool University Press, 2006, 224 pages.

ZIMMERMAN, Rainer

Die ausserordentlichen Reisen des Jules Verne: zur Wissenschafts- und Technikrezeption im Frankreich des 19. Jahrhunderts

Paderborn, Mentis, 2006, 417 pages.



CINÉMA & TÉLÉVISION

ABBOTT, Jon

Irwin Allen Television Productions, 1964-1970: A Critical History of Voyage to the Bottom of the Sea, Lost in Space, The Time Tunnel, and Land of the Giants

Jefferson (NC), McFarland, 2006, 300 pages.

ATKINSON, Barry

You're not Old Enough Son: An Irrelevant Recollection of the Horror/Science Fiction/Fantasy Scene in the British Cinema, 1954-1970
Baltimore (MD), Midnight Marquee Press, 2006, 330 pages.

BEELER, Stan & Lisa DICKSON (eds.)

Reading Stargate SG-1

London & New York, I. B. Tauris, 2006, xviii, 286 pages.

BERTHOMIEU, Pierre (dir.)

Le Rebelle et l'empereur. Étude sur Star Wars
Paris, Ellipses (Grands mythes du cinéma), 2006, 160 pages.

Neuf analyses approfondies sur la saga de George Lucas.

BOILLAT, Alain (dir.)

Le Monde de « Star Wars »

Genève, Association Décadrages (Décadrages 8-9), automne 2006, 166 pages.

BRACKE, Peter M.

Crystal Lake Memories: The Complete History of Friday the 13th

London, Titan Books, 2006, 319 pages.

Préface de Sean Cunningham.

CALDWELL, Sara C.

Splatter Flicks: How to Make Low Budget Horror Films

New York, Allworth Press, 2006, viii, 215 pages.

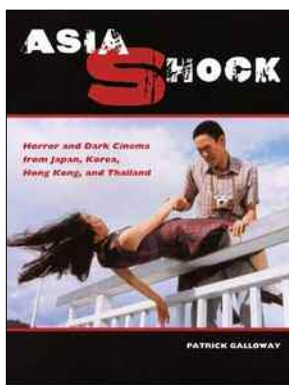
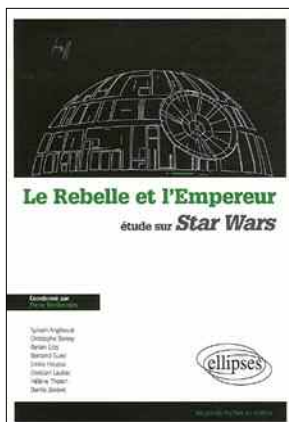
GALLOWAY, Patrick

Asia Shock: Horror and Dark Cinema from Japan, Korea, Hong Kong, and Thailand
Berkeley (CA), Stone Bridge Press, 2006, 211 pages.

GERROLD, David, SAWYER, Robert J. & Leah WILSON (eds.)

Boarding the Enterprise: Transporters, Tribbles and the Vulcan Death Grip in Gene Rodenberry's Star Trek

Dallas (TX), BenBella Books, 2006, 214 pages.



HANTKE, Steffen (ed.)

Caligari's Heirs: The German Cinema of Fear after 1945

Lanham (MD), Scarecrow Press, 2007, 272 pages.

HATCH, Richard et al., (eds.)

So We Say All: An Unauthorized Collection of Thoughts and Opinions on Battlestar Galactica

Dallas (TX), Ben Bella Books, 2006, 264 pages.

HERZOGENRATH, Bernd

The Films of Tod Browning

London, Black Dog Publications, 2006, 238 pages.

HOWARTH, Chris & Steve LYONS

Doctor Who: The Completely Unofficial Encyclopedia

Des Moines (Iowa), Mad Norwegian Press, 2006, 177 pages.

JAMEUX, Charles

F. W. Murnau

Paris, Le Cerf & Condé-sur-Noireau, 2006, 188 pages.

JOISTEN, Bernard

Crime Designer: Dario Argento et le cinéma

Maisons-Alfort, Ere, 2007, 154 pages.

KANE, Paul

The Hellraiser Films and Their Legacy

Jefferson (NC), McFarland, 2006, 255 pages.

Préface de Doug Bradley.

KANE, Tim

The Changing Vampire of Film and Television: A Critical Study of the Growth of the Genre

Jefferson (NC), McFarland, 2006, 240 pages.

KEPPLER, Stefan (dir.)

Der Vampir-film: Klassiker des Genres in Einzelinterpretationen

Würzburg, Königshausen & Neumann, 2006, 206 pages.

METELING, Arno

Monster: zur Körperlichkeit und Medialität im modernen Horrofilm

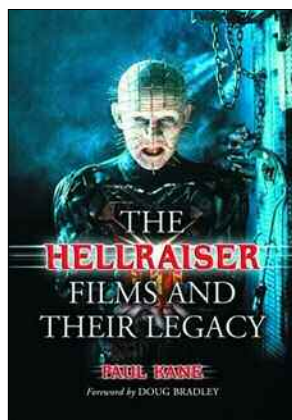
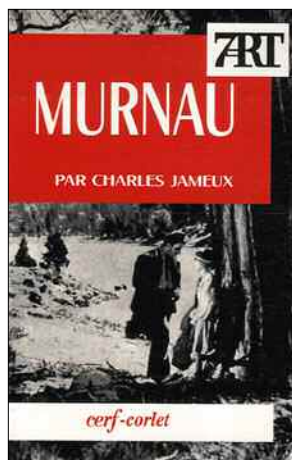
Bielefeld, Transcript Verlag, 2006, 369 pages.

MARCELO, Leon

Creep Crawls: A Horror Fiend's Travel Guide

Santa Monica (CA), Santa Monica Press, 2006, 384 pages.

Préface de Herschell Gordon.



MARRIOTT, James & Kim NEWMAN
Horror: The Complete Guide to The Cinema of Fear
 London, Andre Deutsch, 2006, 256 pages.

MATHIJS, Ernest (ed.)
Lord of the Rings: Popular Culture in Global Context
 London, Wallflower Press, 2006, 224 pages.

NADDEO, Jean-Paul (dir.)
Star Wars: la face cachée de la saga
 Boulogne-Billancourt, Timée-Éditions (les 50 plus belles histoires), 2007, 144 pages.

OUELLETTE, Jennifer
The Physics of the Buffyverse
 New York & London, Penguin Books, 2007, 352 pages.

PAFFENROTH, Kim
Gospel of the Living Dead: George Romero's Vision of Hell on Earth
 Waco (TX), Baylor University Press, 2006, 195 pages.

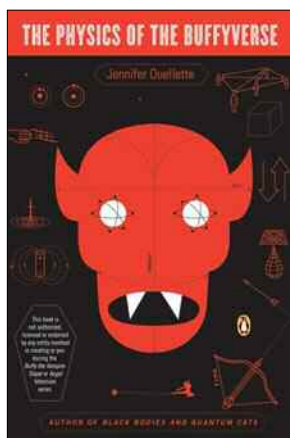
PAGE, Edwin
Gothic Fantasy: The Films of Tim Burton
 London & New York, Marion Boyars Publishers, 2007, 232 pages.

PEARSON, Lars & Christa DICKSON
Redeemed: The Unauthorized Guide to Angel
 Des Moines (IO), Mad Norwegian Press, 2006, 336 pages.

PETERSON, Lorne
Sculpting a Galaxy: Inside the Star Wars Model Shop
 San Rafael (CA), Insight Editions, 2006, 207 pages.
 Préfaces de George Lucas, Rick McCallum.
 Postface de Phil Tippet.

PHILLIPS, Mark
Science Fiction Television Series: Episodes Guides, Histories, and Casts and Credits for 62 Prime-Time Shows, 1959-1989
 Jefferson (NC), McFarland, 2007, 703 pages.

PORTER, Lynnette R. & David LAVERY
Unlocking the Meaning of Lost: An Unauthorized Guide
 Naperville (IL), Sourcebooks, 2006, 288 pages.



RABB, Douglas J.

The Existential Joss Whedon: Evil and Human Freedom in Buffy the Vampire Slayer, Angel and Serenity

Jefferson (NC), McFarland, 2006, 224 pages.

RHODES, Gary Don

Lugosi: His Life in Films, on Stage and in The Heart of Horror Lovers

Jefferson (NC), McFarland, 2006, 414 pages.

RHODES, Gary Don

White Zombie: Anatomy of a Horror Film

Jefferson (NC), McFarland, 2006, 352 pages.

RITTER, Kathleen

Stargate SG-1: le guide de la série

Paris, Tournon (Articles sans C), 2007, 144 pages.

ROBB, Brian J.

Counterfeit Worlds: Philip K. Dick on Film

London, Titan Books, 2006, 317 pages.

SHORT, Sue

Misfit Sisters: Screen Horror as Female Rites of Passage

New York, Palgrave Macmillan, 2006, 230 pages.

Étude des personnages féminins dans les films d'horreur contemporains (*Scream*, *The Craft*, *Ginger Snaps*, *The Ring*...).

SIETY, Emmanuel

La Peur au cinéma

Arles, Actes Sud junior (Cinémathèque française), 2006, 87 pages.

SILVER, Alain & James URSINI

Roger Corman: Metaphysics on a Shoestring

Los Angeles, Silman-James Press, 2006, 323 pages.

SILVIO, Carl & Tony M. VINCI (eds.)

Culture, Identities and Technology in the Star War Films. Essays on Two Trilogies

Jefferson (NC), McFarland, 2007, 243 pages.

VAZ, Mark Cotta

Eragon: les secrets du tournage

Paris, Bayard Jeunesse, 2006, 142 pages.

WHITTINGTON, William

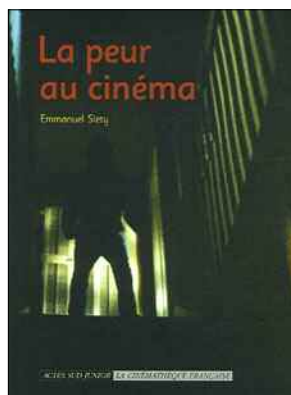
Sound Design and Science Fiction

Austin (TX), University of Texas Press, 2007, 288 pages.

WORLAND, Rick

The Horror Film: An Introduction

Malden (MA), Blackwell Publications (New Approaches to Film Genres), 2007, xii, 324 pages.





par
Hugues MORIN [HM] et Christian SAUVÉ [CS]

Stranger than Fiction : vraie fiction ou réalité fictive ?

Harold Crick est un personnage taciturne et routinier, qui travaille pour l'inspection fiscale américaine. Un jour, Harold se met à entendre une voix. Et cette voix ne raconte pas n'importe quoi, elle ne s'adresse même pas à lui ; elle effectue la narration de sa vie. D'abord incommodé, puis intrigué, Harold panique lorsqu'il entend la narratrice annoncer sa mort prochaine. Voulant comprendre ce qui lui arrive – et éviter la mort –, il finit par consulter Jules Hilbert, un professeur de littérature.

Kay Eiffel est une auteure bloquée aux trois quarts de son roman. Elle doit mettre en scène la mort de son personnage principal, mais n'arrive pas à trouver la façon idéale de mettre fin à son roman. Elle cherche donc comment tuer Harold Crick.

Qui réussira à atteindre son but le premier ? La vie de Harold en dépend.

Stranger Than Fiction, de Marc Forster, est une fable où se mélangent les mondes réels et fictifs, sans trop savoir lequel est

lequel et si la distinction est vraiment importante. Ce film est donc d'abord une réflexion sur le processus créatif, sur l'art et sur notre responsabilité par rapport à la création littéraire. Ces thèmes étaient déjà abordés dans le précédent film de Forster, **Finding Neverland**, et cette fois encore, le réalisateur nous offre un bon petit divertissement fantaisiste.

Le film démarre comme une comédie, puis pivote habilement vers la tragédie, alors même qu'Harold tente d'identifier s'il se trouve dans l'un ou l'autre genre. Pendant toute la première moitié, on se demande comment Kay va tuer son personnage, mais alors qu'il tente de comprendre ce qui lui arrive, Harold fait des choix qui lui feront apprécier la vie et le spectateur se surprend alors à espérer que c'est lui qui remportera cette course de réalité-fiction et qu'il évitera son destin. Car enfin, comment l'auteure réagira-t-elle si elle apprend que son personnage fait partie de la même réalité qu'elle ?



Photo : Sony Pictures

Toutes ces questions sont abordées avec un sérieux surprenant sans jamais que le film ne devienne ennuyant, didactique ou présomptueux. Mieux encore, c'est un divertissement fascinant et bien ficelé du début à la fin. Le choix des interprètes s'avère particulièrement réussi. Will Ferrell compose un Harold parfait, désorienté et pourtant combatif, tandis qu'Emma Thompson est excellente en auteure introvertie, obstinée et poussée par son éditeur à finir son livre. Quand à Maggie Gyllenhaal, en cuisinière tatouée ex-étudiante à Harvard, elle compose le parfait contrepoids au personnage d'Harold.

C'est toutefois par le personnage de Hilbert, interprété avec une grande justesse par Dustin Hoffman, que viennent les répliques les plus marquantes du film (« *Harold, you have to die, it's her masterpiece* »). C'est aussi Hilbert qui pousse les réflexions les plus profondes sur notre rapport à la création littéraire. Certaines de ses répliques m'ont rappelé **Bullets over Broadway** de Woody Allen (« *Let's say there was a burning building and you could rush in and you could save only one thing : either the last known copy of Shakespeare's plays or some anonymous human being. What would you do ?* »).

La réalisation de Marc Forster est fluide et peu encombrante, et ses choix d'effets sont judicieux, particulièrement l'apparition de nombres et d'axes autour de Harold pour illustrer sa vision de la vie et de l'univers qui l'entoure.

Stranger Than Fiction apparaît ainsi comme une jolie petite réussite sur tous les plans, qui a un peu passé inaperçue à travers les films à divertissement plus retentissant, mais qui vaut nettement le détour par votre club vidéo. [HM]

Children of Men: *Apocalypse soon*

Le réalisateur mexicain Alfonso Cuarón est l'auteur de **Y tu Mama También**, succès du cinéma indépendant, mais il est désormais connu des cinéphiles du monde entier à cause de son superbe **Harry Potter and the Prisoner of Azkaban**. Il nous revient avec **Children of Men**, un autre film tourné en anglais situé dans un monde post-apocalyptique dont l'action se déroule en 2027.

Nous sommes en Angleterre, un des rares endroits sur la planète où l'anarchie n'a pas ravagé entièrement la société. Depuis près de vingt ans, l'humanité n'a vu naître aucun nouveau-né, l'être humain est devenu stérile. L'espèce fait donc face à l'extinction à long terme et l'anarchie a pris le dessus sur la civilisation. En Angleterre, le gouvernement totalitaire a décidé de procéder à l'arrestation et l'évacuation de tous les immigrants illégaux. Le régime militaire en place ne fait pas l'affaire de tous et divers groupes d'activistes affrontent les autorités en pleine ville, transformant Londres et les environs en véritable zone de guerre.

Théo est un activiste rangé qui se voit contacté par son ex-femme afin d'aider un groupe opposé au gouvernement à obtenir des documents légaux pour permettre à une jeune immigrante illégale de voyager librement. Quand il s'avère que la jeune femme est enceinte et que les événements tournent au vinaigre, tous les intervenants désirent avoir le contrôle sur ce futur enfant et Théo doit choisir entre sa sécurité et ce qu'il croit juste. Peut-être la solution réside-t-elle dans le « *Human project* », ce projet mythique, voire légendaire, qui regrouperait sur une île des scientifiques cherchant à sauver l'humanité.

Basé sur de solides arguments science-fictionnels, ce film ambitieux réussi le pari d'être tout à fait crédible, cohérent, intéressant et poignant. Le scénario est bien construit, les dialogues sonnent juste, les interprètes sont parfaitement convaincants et la réalisation est bien maîtrisée. Le monde du proche futur qu'il décrit est tout à fait plausible et fascinant au niveau des détails – même si le réalisateur ne s'y attarde pas nécessairement. Je suis persuadé qu'un second vision-

nement serait bénéfique. Quelques personnages secondaires plus excentriques, comme Jasper – admirablement interprété par Michael Caine, qui a fait de ce genre de rôle sa marque de commerce ces dernières années –, apportent un contrepoids au réalisme de la violence qui baigne le film et le rend, justement, encore plus réaliste.

Et pourtant, malgré toutes ces qualités, **Children of Men** n'est pas le grand film que j'espérais, surtout à la suite d'une bande-annonce frappante et de Cuarón aux commandes. Je m'aperçois à la réflexion que cette bande-annonce en montrait beaucoup, et que le film suit exactement le tracé que l'on imagine dès le début. Ce serait un exemple de bande-annonce qui affaiblit la force dramatique du film lui-même. Ce n'est pas non plus le premier film à aborder une thématique similaire ou ce genre d'univers – on pense à **28 Days Later**



ou à **V for Vendetta**). Ce n'est par le film de référence sur la question, ni même le meilleur, mais il vaut la peine d'être vu en DVD si vous l'avez manqué en salle. Ce serait dommage de manquer le plan séquence de la fin, digne de De Palma ! [HM]

Eragon

Il y a ceux pour qui **Eragon** s'avérera un film de fantasy irréprochable, un bon divertissement qui leur fera passer un agréable 104 minutes. L'amateur éclairé de genres risque malheureusement de ne pas faire partie de ce groupe de personnes. Il se pourrait même qu'il considère **Eragon** comme un exercice particulièrement laborieux. Un conseil tout simple suffirait ici – ignorer cette production de tâcheron –, mais les mauvais films de fantasy ont tendance à surgir là où on ne s'y attend pas et à des moments où toute tentative de fuite est impossible : réunions de famille, vol transatlantique, soirée pluvieuse sans télécommande, etc. Pour ces situations critiques où

ne pas regarder le film appartient au domaine de l'impossible, **Solaris** vous propose quelques façons de survivre à l'expérience en préservant toutes vos facultés mentales.

1. *Le défi Tolkien/Lucas!* Dès les premières minutes, l'aspect dérivé d'**Eragon** pue au nez. Alors qu'un jeune fermier aux origines mystérieuses s'embarque dans un grand voyage en compagnie d'un homme âgé qui en connaît beaucoup sur lui, voici qu'un grand combat s'amorce entre les forces du bien et du mal. Des dragons tentent de faire croire que tout n'est pas nécessairement emprunté du **Seigneur des Anneaux** et de **Star Wars**. Votre premier défi est de déterminer de qui Christopher Paolini a le plus emprunté durant l'écriture d'**Eragon** : Tolkien ou Lucas ? Les joueurs les plus avancés pourront ajouter Anne McCaffrey et ses dragons télépathiques et remonter jusqu'à Kurosawa et les légendes celtiques comme sources d'inspiration. Des points supplémentaires seront accordés à ceux qui peuvent distinguer entre les emprunts aux *auteurs*, Tolkien et Lucas, et ceux aux *réalisateurs*, Jackson et Lucas.

2. *Devenez le devin!* À quoi bon reconnaître les emprunts si on ne met pas à profit cette source d'informations pour briller en société ? Servez-vous en pour prédire les répliques du film avant même qu'elles ne soient prononcées par les acteurs ! Dans le cas d'**Eragon**, ce n'est pas très difficile : les joueurs les plus astucieux pourront profiter de leurs pouvoirs divinatoires pour convaincre les membres de leur famille qu'ils ont déjà vu le film et ainsi échapper au reste du supplice.

3. *Imaginez le slash!* Pour les esprits tordus, il y a toujours la possibilité salvatrice d'ébaucher un scénario *slash* au fur et à mesure qu'avance le film, et de trouver dans cette fan-fiction romantico/subversive instantanée des éléments bien plus intéressants que ceux offerts par le film. Étant donné le jeu particulièrement passif de l'acteur Ed Speelers, il faut certes faire un effort d'imagination pour réussir à le lier romantiquement à



Photos : 20th Century Fox

son mentor Brom, son ami Murtagh ou bien à son dragon Sephira. Et à constater le manque d'étincelles entre lui et Arya, on soupçonne par ailleurs que celle-ci est sa sœur. Ce que nous découvrirons dans une suite cinématographique tout aussi improbable que futile. (Si vous ignorez tout de la fan-fiction *slash*, restez innocents et ne demandez pas à votre mère.)

4. *Répondez à l'écran!* Finalement, il y a toujours le dernier refuge du cinéphile frustré : exprimer avec véhémence ce qu'il pense du film alors même qu'il défile. Décors en carton-pâte ? Retournements forcés ? Rythme boiteux ? Répondez, insultez, manifestez votre déception sarcastique ! Mais attention : ne faites pas pleurer les enfants, n'offensez pas vos parents plus âgés et ne vous arrangez pas pour que l'hôtesse de l'air vous inscrive sur la liste des passagers dangereux.

Si vous ne réussissez pas à vous divertir malgré ces suggestions, votre situation sera désespérée. Dépourvu d'intérêt, d'originalité ou même de charme, **Eragon** est une triste copie d'une copie qui a plus à voir avec d'infâmes films de série B tels **Krull** et **Dragonheart**, un fantasme d'investisseurs désireux de naviguer dans la rivière des profits post-**Seigneur des Anneaux**. Oui, certaines personnes assez chanceuses pour ne pas être critiques ne verront rien de particulièrement mal à ce film. Mais le reste d'entre nous mérite mieux. [CS]

Le Labyrinthe de Pan

Comme plusieurs réalisateurs qui ont des intentions artistiques évidentes, Guillermo del Toro alterne entre des films à tendance commerciale et des projets plus personnels. Si la plupart des cinéphiles le connaissent pour les films d'action **Blade II** et **Hellboy**, son film le plus réussi jusqu'ici est sans doute **El Espinazo Del Diablo** (**L'Épine du diable**), un film d'épouvante beaucoup plus restreint et nuancé.

Film après film, del Toro a su prouver qu'il sait livrer la marchandise, peu importe l'ambition de ses projets. On attendait donc **Le Labyrinthe de Pan** (**El Laberinto Del Fauno**) avec impatience, celui-ci étant annoncé comme un scénario original mélangeant Seconde Guerre mondiale, fable et drame familial.

Dès les premières minutes, on est happé par la puissance d'une œuvre bien maîtrisée. Alors que notre jeune héroïne emménage dans un domaine de campagne, entourée de soldats et de partisans, d'une mère malade et d'un beau-père foncièrement mauvais, personne ne pourra la blâmer de fuir cette déprimante réalité pour explorer ce qui semble au départ être un monde fantastique né de son imagination. Mais est-il vraisemblable qu'elle puisse imaginer des créatures

aussi grotesques que celles qui se trouvent dans le labyrinthe, ou bien les tâches qu'on lui demande d'accomplir ?

Les choses ne s'améliorent pas par la suite. Car malgré le jeune âge de l'héroïne et la tendance des critiques à décrire le film comme une « fable », **El Laberinto del Fauno** n'est pas plus un film pour jeunes que l'était **El Espinazo del Diablo**. Mort, maladie et torture imprègnent l'atmosphère du film, pour ne rien dire des visions cauchemardesques de l'univers magique tel que nous le représente del Toro.

Cette noirceur se retrouve sur tous les plans : personnages meurtris et condamnés, décors clairs-obscur, densité et complexité du symbolisme du film. Car s'il est possible de voir cette histoire comme une aventure dans laquelle une petite fille est coincée entre des fascistes sanguinaires et un diabolotin capricieux, une profusion de détails signifiants saura certainement intéresser à d'autres niveaux le public plus adulte et cultivé.

Le film se permet même une certaine ambiguïté au niveau de son appartenance au domaine fantastique. La frontière entre les fantaisies de l'héroïne et le réel n'est jamais tout à fait tracée ; indécision qui fait partie de la trame narrative, du propos même de l'œuvre. Et



Photo : Picture House

sans doute est-ce une bonne chose si l'on tient compte de la conclusion déprimante à laquelle une interprétation trop rationnelle du film pourrait mener.

On ne pourra dire trop de bonnes choses sur le plan de la direction artistique, domaine qui a assuré au film un total de

six nominations aux Oscars. La cinématographie à elle seule est parfaitement réalisée, œuvrant entre deux mondes pour livrer plusieurs niveaux d'inconfort. Finalement, le jeu des acteurs est à la hauteur du reste. On se souviendra longtemps des personnages de

l'histoire, malgré quelques raccourcis évidents quand vient le moment de révéler toute la fourberie de l'antagoniste.

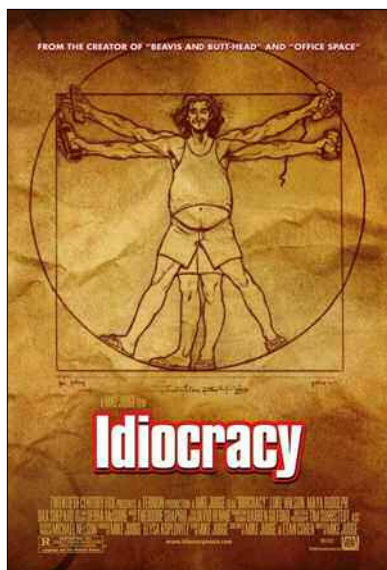
Ceci étant dit, comme pour plusieurs films de bon niveau, on sort d'**El Laberinto Del Fauno** plus impressionné que charmé. S'il est facile de reconnaître les qualités de l'œuvre, il ne s'agit peut-être pas d'un film que l'on aimera revoir souvent. Le parti pris de livrer une fantaisie pour adulte à travers les yeux d'une adolescente n'est pas des plus intuitifs, et plusieurs spectateurs auront été pris à contre-pied. Mais l'art authentique n'est pas toujours confortable et, peu importe ce que l'on dira sur le dernier film de Guillermo del Toro, il est impossible de nier qu'il s'agit d'un rare exemple de film fantastique qui réussit à combiner la rigueur artistique au succès commercial. [CS]

Idiocracy

Une des histoires les plus célèbres de la science-fiction américaine des années 1950 est « The Marching Morons » de Cyril M. Kornbluth, une nouvelle qui met en scène un homme contemporain transporté dans un futur où la population est composée d'imbéciles et où l'élite dirigeante tente de gérer le problème posé par une si grande quantité de déficients intellectuels.

Étant donné le penchant élitiste des fans de SF, la nouvelle est devenue une référence du genre, et ce même si la lecture contemporaine du texte est déplaisante à plus d'un niveau. À la fois trop long et repoussant par son eugénisme, le texte de Kornbluth n'a pas bien survécu au demi-siècle qui a suivi sa parution.

Mais l'attrait de l'idée ne s'estompe pas, ce qui explique peut-être pourquoi Mike Judge (**King of the Hill**) a décidé d'en faire le sujet d'**Idiocracy**, son premier retour au grand écran depuis **Office Space** (1999). Cette fois, c'est à cause d'un projet militaire qui tourne mal qu'un homme et une femme « parfaitement ordinaires » se retrouvent dans un futur où le quotient intellectuel a dramatiquement chuté après des générations de reproduction sélective entre les membres moins doués de l'espèce (le passage le plus réussi du film compare le destin



généalogique d'un couple intelligent à celui d'un couple nettement moins doué). L'évolution, nous rappelle Judge, favorise l'adaptabilité, pas l'intelligence.

C'est supposé être une comédie. Le futur où se réveillent nos deux quidams est dominé par la vulgarité, la pornographie, les ordures et une émission de télévision au titre peu subtil, « Ow, My Balls ! ». Ici, aucune élite : le monde continue de fonctionner (pas très bien) grâce à des systèmes automatisés qui n'ont pas besoin d'intelligence humaine pour fonctionner. Dans ce contexte, la Maison Blanche est dirigée par un lutteur, les ordures font avalanche et la nation est menacée de famine. Des tests élémentaires révèlent que le protagoniste est *de facto* l'homme le plus intelligent de la planète... ce qui n'est pas très utile ni glorifiant puisque personne ne veut entendre ce qu'il a à dire quand on lui demande de régler les problèmes.

Disons le tout de suite, c'est le concept d'**Idiocracy** qui s'avère l'élément le plus fascinant du film. Handicapé par un budget minuscule et une écriture sans grande rigueur, le scénariste/réalisateur Judge se contente d'un



Photo : 20th Century Fox

effort minimal et recourt aux gags les plus faciles (pour ne pas dire débiles) une fois passée la mise en situation. Il y a de quoi s'offusquer à voir l'action tourner presque exclusivement autour du protagoniste (Luke Wilson, toujours sympathique) plutôt que de sa compagne de voyage (Maya Rudolph, qui se débrouille avec ce qu'on lui donne), pourtant tout aussi intelligente que lui. Rempli à ras bord de jurons et d'humour juvénile, **Idiocracy** s'expose de façon bien imprudente à une critique qui vient facilement à l'esprit, celle de ne pas être nécessairement plus brillant que les idiots qui dominent le film.

On ne sera donc pas surpris de constater que le film s'est tranquillement faufilé vers le vidéoclub après une sortie en salle à très petite échelle. Cela n'en fait pas nécessairement un film à éviter (surtout quand on voit le nombre réduit de films de science-fiction réalisés ces temps-ci), mais d'un qu'il faut aborder sans attentes démesurées. [CS]